

Актуальное понимание теории игр

Карпенко Н.А.

Кант и Шиллер делают игру категорией философии. Хейзинга находит некую реальность с игровым содержанием, разыгрывающуюся и разыгрываемую. Финк помещает этот огромный феномен целиком в человека, любящего, трудящегося, свободного, смертного.

Мид, Морено видят игру не в строе вещей, не в качестве неотъемлемого человеческого свойства, а в связях между людьми, провозглашают ее способность социализировать, исцелять психологические травмы.

Это уже не особые пространство и время, бытийствующие сами по себе, находящиеся внутри известного мира. Но за игрой как философским понятием ищется существующий где-то за пределами нашего мышления физический смысл.

Мы рискуем предположить, что физического смысла за игрой нет. Это не вторая производная, в физическом мире представляющая собой ускорение. Игра – не область бытия, не пространство и не время. Игра также и не модель мира или происхождения мира, будь то его художественная, эстетическая или любая другая сфера. А теория игры – не совокупность научных или философских положений, выстроенных в стройную систему, способную соперничать по своей реальности с естественным миром. Игра в настоящее время – это метод. Метод, с помощью которого можно описывать, понимать, иногда создавать новое (Теория игры предполагает, что «новое» будет создаваться из «старого», новый бросок кубиков даст новую комбинацию их значений. Таково все новое в игре в кости или в калейдоскопе. Игра как метод снимает вопрос о новизне). Теория игры, как она представлена сегодня в психологии, экономике, современной философии – это сложное методологическое построение. Прекрасные примеры, иллюстрирующие наше виденье игры – мы нашли у Делеза и Гваттари, это фрагмент «Кочевники» из «Трактата о монадологии» [Делез Ж., Гваттари Ф. Тракtrat о монадологии. // Новый круг. 1992. № 2]. А также игровым можно назвать метод Адорно, использованный, для того чтобы показать значение возвышенного в системе эстетических категорий, в отрывке «Возвышенное и игра» его книги «Эстетическая теория» [Адорно Т. В. Эстетическая теория. М., 2001].

Что может предложить исследователю игровой метод? Игра как метод дает язык исследования, необходимую терминологию, располагая термины, предлагает тем самым структуру работы с разрозненными объектами анализа. При использовании нейтральной лексики теория игры является доступной для всех областей знания; в качестве метода может воспроизводиться как в строго научных, так и в публицистических текстах, выстраивать художественный текст (Примером художественного произведения, внутри которого царит игровая логика, может быть «Игра в бисер» Г. Гессе. Роман, повествующий об особой игре, сам разыгрывается, как одна из ее партий). Игра стара, как утверждение, что весь мир – театр, и при этом не скомпрометирована предшествующими теоретическими системами, не утяжелена шлейфом вековых споров.

Теория игры как метод позволяет поименовать, маркировать, нередко ценностно обозначить, предварительно оценить объекты, которые составляют предмет анализа.

Например, такие экономические понятия, как ход (единица хронотопа экономической теории игр; замещает и выражает экономическое время) или выигрыш (в нем синтезированы мотивация, цель, прибыль, результат; а при более глубоком анализе – это тоже временная единица, так как указывает на окончание серии, истекшее игровое время).

Относительно аксиологических возможностей теории игры можно вспомнить первое, идущее от Хейзинги [Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 2004], определение игры как ситуации, противостоящей серьезной жизни. Отсюда, используя игру в качестве метода работы, мы можем маркировать анализируемую область значений как

менее ценную по отношению к другим сферам. Вспомнив хрестоматийное определение игры как основного феномена человеческого бытия, идущее от Финка [Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. // Проблема человека в западной философии, 1998], мы можем говорить о предмете исследования как о самоценном, первостепенно значимом для человека. Таким образом, метод способен дать различные варианты оценочной шкалы.

Важно, что все компоненты игры как теории способны развиваться вслед за прогрессом конечных областей знания. В экономической теории игр произошла эволюция от линейного программирования Дж. фон Неймана и О. Моргенштерна до моделей Кристиана Монте [Фон Нейман Д., Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение, 1944]. Игра как метод, безусловно, сложнее описательного, исторического, диалектического и других методов именно потому, что за терминологическим содержанием продолжают подразумевать и накапливать факты, якобы обладающие реальным бытием. За счет эволюции вокруг и внутри этого фактического материала развивается игра-метод, ее язык, ее способность к интеграции в любого порядка тексты, ее аксиологическая способность.

Нужно ли избавлять метод от бытия в виде процессов творчества, социализации, реализации спонтанности и свободы и тем самым лишать его питательной почвы, дающей игре ее методологическую силу, или же имеет смысл терпеть расхаживающие по улицам структуры, находясь в числе тех, кто понимает всю их эфемерность и видит в них спрессованный метод теоретического осмысления?